

**ADOPSI TEKNOLOGI *DIGITAL AUDIO WORKSTATION* DENGAN  
PENDEKATAN DIFUSI INOVASI**

**(Studi Deskriptif Kualitatif Tentang Adopsi Teknologi Rekaman Digital Pada Studio Rekaman  
Di Kota Solo)**



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada  
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Informatika

Oleh:

**ARIF TIO BUQI ABDULAH**

**L 100 130 112**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2018**

## HALAMAN PERSETUJUAN

# ADOPSI TEKNOLOGI *DIGITAL AUDIO WORKSTATION* DENGAN PENDEKATAN DIFUSI INOVASI

(Studi Deskriptif Kualitatif Tentang Adopsi Rekaman Digital Pada Studio Rekaman  
Di Kota Solo)

## PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

**ARIF TIO BUQI ABDULAH**

**L100130 112**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



**Sidiq Setyawan, M.I.kom**

**NIK. 100.1675**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**ADOPSI TEKNOLOGI *DIGITAL AUDIO WORKSTATION* DENGAN  
PENDEKATAN DIFUSI INOVASI**

**(Studi Deskriptif Kualitatif Tentang Adopsi Rekaman Digital Pada Studio Rekaman  
Di Kota Solo)**

**OLEH**

**ARIF TIO BUQI ABDULAH**

**L100130 112**

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Fakultas Komunikasi dan Informatika  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Pada hari Jumat 9 Maret 2018  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

**Dewan Penguji:**

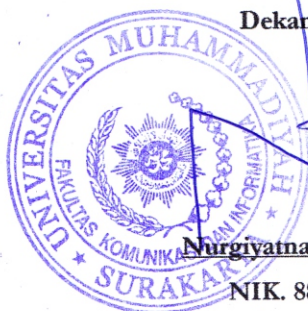
- 1. Sidiq Setyawan M.I.Kom  
(Ketua Dewan Penguji)**
- 2. Nur Latifah U.S., S.Sos., M.A  
(Anggota I Dewan Penguji)**
- 3. Yudha Wirawanda M.A  
(Anggota II Dewan Penguji)**

(.....)

(.....)

(.....)

**Dekan,**



**Nurgiyatna, Ph.D**

**NIK. 881**

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 9 Maret 2018

Penulis



**ARIF TIO BUQI ABDULAH**

**L100 130 112**

# **ADOPSI TEKNOLOGI *DIGITAL AUDIO WORKSTATION* DENGAN PENDEKATAN DIFUSI INOVASI**

## **(Studi Deskriptif Kualitatif Tentang Adopsi Teknologi Rekaman Digital Pada Studio Rekaman di Kota Solo)**

### **ABSTRAK**

Teknologi rekaman digital merupakan sebuah produk inovasi dari bentuk sebelumnya yang bersistem analog. Perpindahan dari analog menuju sistem digital merupakan suatu inovasi, yang mana dalam hal ini khususnya ialah bidang alat perekam. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran yang jelas tentang proses difusi pada rekaman digital dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan teori difusi inovasi. Fokus penelitian dari sisi komunikasi dikonstruksikan bagaimana proses individu dalam mengadopsi sebuah inovasi yang baru. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif digunakan untuk mengemukakan gambaran mengenai bagaimana suatu gejala atau realitas komunikasi terjadi. Peneliti menggunakan teknik purposive sampling dalam menentukan informan. Peneliti mengambil sampel pemilik studio komersil di kota solo. Teknik pengumpulan data melalui *in-depth interview* sebagai data primer. Untuk validitasi data, peneliti menggunakan triangulasi teknik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemudahan dalam pengoperasian dan perawatan merupakan keunggulan relatif yang tidak dimiliki dari teknologi sebelumnya. Selain itu, teknologi yang terintegrasi dengan komputer ini sudah cukup memadai dan memenuhi kebutuhan pengguna. Kategori Adopter dalam penelitian ini menggunakan saluran komunikasi massa dan interpersonal untuk mencari informasi terkait manfaat dan penggunaan teknologi ini. Pengadopsi awal lebih banyak menggunakan saluran komunikasi massa sedangkan untuk pengadopsi akhir lebih banyak menggunakan komunikasi interpersonal. Proses adopsi inovasi pada penelitian ini meliputi knowledge (tahap pengetahuan), persuasion (tahap persuasi), decision (tahap keputusan), implementasion (tahap penerapan) dan confirmation (tahap pemantapan). Proses adopsi berjalan dengan baik dan sesuai dengan tahapan.

Kata Kunci ; Studio Rekaman, Difusi Inovasi, Teknologi Komunikasi.

### **ABSTRACT**

Digital recording technology is a product of innovation from the previous form which has analogous system. The move from analog to digital system is an innovation, which in this case is particularly the recording field. This study aims to find a clear explanation of the process of division on digital recording by using qualitative descriptive approach. This study uses innovation diffusion theory. The focus of communication research is constructed on how individuals adopt a new innovation. This research is a type of qualitative research. The qualitative study is used to present an explanation of how a symptom or communication reality occurs. Researcher used purposive sampling technique in determining informant. The researcher took samples of commercial studio owners in Solo city. Data collection techniques through in-depth interview as primary. For data validation, researcher used technique triangulation. The results of this study indicate that ease of operation and maintenance is a relative advantage which not possessed in previous technologies. In addition, the technology that is integrated with this computer is sufficient and meet the needs of users. The Adopter category in this study used mass and interpersonal communication channels to find information related to the benefits and use of this technology. Early adopters used mass communication channels more while the late adopters, they used interpersonal communication more. The process of adoption of innovation in this research includes knowledge, persuasion, decision, implementation and confirmation. The adoption process went well and fits the stage.

Keywords : Recording Studio, Innovation Diffusion, Communication Technology.

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi dewasa ini sedang mengalami kemajuan. Begitu cepatnya perkembangan yang terjadi sehingga bisa dikatakan saat ini dunia komunikasi sedang mengalami revolusi. Dissayaneke (dalam Nasution 1989) mengartikan revolusi komunikasi sebagai suatu peledakan teknologi komunikasi yang bisa dilihat melalui meningkatnya penggunaan satelit, mikro-prosessor, komputer, dan penggunaan radio bertahap tinggi dimana hal tersebut mengakibatkan terjadinya perubahan dalam bidang social, ekonomi, politik, budaya dan gaya hidup manusia sebagai konsekuensinya. Salah satu serktor yang mengalami perkembangan adalah bidang musik. Dalam bidang musik, salah satunya yaitu hadirnya sistem perekaman yang berbasis komputer, yakni *Digital Audio Workstation (DAW)*.

*Digital Audio Workstation (DAW)* merupakan suatu sistem perekam digital yang berbasis pada komputer. *DAW* terdiri atas beberapa komponen, dimana hal itu terdiri dari komputer, *software DAW*, audio interface (*sound card*), midi controler, microphone dan speaker. Dengan adanya *DAW* tersebut, teknologi rekaman yang dulunya analog kini telah bergeser kearah digital. Selain untuk merekam, *DAW* juga dapat digunakan untuk mixing dan juga mastering. Pada intinya segala hal terdapat dalam perekam analog bisa diaplikasikan pada *DAW*. Bahkan dengan adanya *DAW*, orang yang ingin memproduksi musik dalam format digital akan dipermudah dan akan mendapatkan hasil yang memuaskan dengan perekam digital tersebut (Ramshaw, 2005).

Sebelum format digital muncul, format yang digunakan adalah sistem analog. Dalam format analog, biaya yang dikeluarkan untuk proses rekaman relatif mahal. Jabatin Bangun (2005) dalam penelitiannya mengatakan pada masa kepopuleran rekaman dengan format piringan hitam, peralatan rekaman membutuhkan biaya yang mahal sehingga pada masa tersebut studio rekaman pada umumnya hanya dimiliki oleh pemerintah. Hal itu berbanding terbalik jika dibandingkan dengan format digital. Dalam format digital biaya untuk operasional lebih murah jika dibandingkan dengan analog, selain itu suara yang dihasilkan dapat meminimalkan *noise*/gangguan. Teknologi dalam perekam digital tidak hanya mengubah kualitas suara yang lebih baik dari yang sebelumnya, namun pendengar juga diuntungkan dari sisi kemudahan penggunaannya (O'Malley, 2015).

Rekaman analog menghasilkan musik dalam format piringan hitam, 8-track dan kaset. Sedangkan untuk digital saat telah banyak jenis formatnya, seperti mp3, aac, dan wav. Sarata Persson dalam penelitiannya yang berjudul *The changing roles of the Record Producer and the Recording Engineer since 1970* menyebutkan beberapa perubahan penting antara analog dan digital diantaranya yaitu dalam hal bentuk. Pada sistem analog berupa konsol analog, sedangkan

digital adalah terhubung dengan komputer dan memiliki interface yang terintegrasi dengan banyak peralatan berbeda. Dalam sistem analog media penyimpanan berupa kaset atau piringan hitam dimana kualitas suara akan berubah seiring usia kaset, sedangkan digital disimpan dalam hardisk dan kualitas suara tidak akan berubah. Untuk editing pada sistem analog masih relatif sulit dilakukan sedang untuk digital, produser musik dapat mengedit melalui *PC* dengan cepat dan mudah.

Dalam jurnal *The changing roles of the Record Producer and the Recording Engineer since 1970*, Sarata Persson (2006) mencatatkan bahwa telah terjadi perubahan dalam hal peran dan kerja di dalam studio semenjak adanya perekam digital. Dalam studio analog, dulunya terdapat banyak pekerja didalamnya. Namun untuk studio digital pekerja tersebut dipangkas, oleh sebab itu seseorang yang bekerja dalam domain digital harus mampu merangkap beberapa pekerjaan. Sarata Persson (2006) juga menjelaskan bahwa perubahan yang ada tersebut telah mempengaruhi satu sama lain. Perubahan mendasar yang merubah tatanan musik ialah dalam hal proses produksi musik. Perubahan yang ada dalam proses produksi dimulai sejak diperkenalkannya *IC* dan munculnya komputer sehingga memungkinkan perubahan format pada produksi rekaman dari yang semula analog menjadi digital.

Munculnya teknologi digital juga telah menciptakan cara baru dalam hal penciptaan dan juga distribusi musik. Sebagai konsekuensinya platform musik, distribusi dan juga model bisnis dalam musik berubah secara signifikan selama satu dekade terakhir (Anne Danielsen ,et al 2015). Dalam hal distribusi, kehadiran internet menjadi tonggak penting dalam hal cara pendistribusian. Masyarakat bisa mengakses musik dengan mudah, mereka dapat menikmati atau membeli musik hanya dengan handphone mereka (Persson, 2006). Keunggulan dan kelebihan yang ditawarkan format digital mendorong kemungkinannya untuk dikembangkan lebih lanjut.

Perkembangan teknologi menuntut masyarakat untuk beradaptasi dengan teknologi tersebut, tentunya masyarakat harus mempelajari teknologi tersebut jika ingin menggunakannya. Perpindahan dari analog menuju sistem digital merupakan suatu inovasi, yang mana dalam hal ini khususnya ialah bidang alat perekam. Inovasi merupakan suatu gagasan/ide atau produk yang dianggap baru oleh seorang individu atau suatu kelompok masyarakat (Rogers, 1983). Perubahan yang terjadi pada alat perekam tersebut menuntut para pekerja dalam suara/musik, *sound engineer* dalam hal ini, untuk belajar menggunakan teknologi baru ini. Sebagai contoh perlu penguasaan komputer dan software *DAW* untuk mengoperasikannya.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana proses difusi inovasi dalam adopsi teknologi rekaman digital. Rogers, (2003) (dalam Sahin, 2006 ) mendefinisikan difusi sebagai suatu proses dimana suatu inovasi yang baru dikomunikasikan oleh seseorang melalui saluran-saluran tertentu dengan rentang waktu tertentu di dalam suatu kelompok masyarakat. Roger (2003) (dalam Sahin, 2006) menyebutkan ada empat unsur utama dalam difusi, hal tersebut ialah inovasi, saluran komunikasi, waktu dan system social. Ansurudin Sidik, (2007) mengungkapkan tujuan dari difusi berbeda dengan tujuan dari komunikasi. Tujuan dari difusi adalah perubahan perilaku dari masyarakat sedangkan tujuan komunikasi sekedar perubahan pengetahuan dan sikap. Agar masyarakat mengadopsi teknologi terbaru, pengenalan terhadap inovasi teknologi yang ditawarkan tidak berhenti pada tujuan komunikasi saja melainkan lebih kepada tujuan difusi.

Berdasarkan uraian diatas, bahasan ini bertujuan untuk mengetahui gambaran yang jelas tentang proses difusi pada rekaman digital dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Focus penelitian dari sisi komunikasi dikonstruksikan bagaimana proses adopsi inovasi yang dilakukan oleh individu. Dengan bahasan ini diharapkan masyarakat lebih peka terhadap adanya perkembangan teknologi terbaru terutamanya pada musik yang kini kian mudah untuk dibuat dengan adanya teknologi digital sehingga mampu memunculkan musisi-musisi baru yang handal terutama di wilayah Surakarta.

Penelitian sebelumnya mengenai difusi inovasi pernah dilakukan oleh Yudi & Tambotoh, dengan judul *Analisis Pemanfaatan Teknologi Informasi Menggunakan Pendekatan Innovation and Diffusion Theory (IDT) dan Technology Accentance Model (TAM)*. Dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian tersebut mampu mengeksplorasi persepsi pengguna terhadap pemanfaatan sistem informasi dalam bidang pendidikan secara spesifik. Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa latar belakang pendidikan, sumber daya manusia, karakteristik pribadi pengguna, perubahan sistem dan pelatihan sistem informasi merupakan hal penting yang perlu diperhatikan dalam proses difusi inovasi guna mengarahkan persepsi pengguna terhadap pemanfaatan teknologi informasi agar dapat digunakan secara optimal.

## **2. METODOLOGI**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif digunakan untuk mengemukakan gambaran mengenai bagaimana dan mengapa suatu gejala atau realitas komunikasi terjadi. (Pawito 2008 : 35). Pada penelitian ini peneliti ingin memberi gambaran mengenai adopsi teknologi rekaman digital maka metode yang tepat ialah dengan pendekatan



deskriptif. Menurut Bajari (2015), tujuan dari penelitian deskriptif adalah mengembangkan konsep dan menghimpun fakta-fakta, bukan untuk menguji hipotesis. Penelitian deskriptif berusaha menemukan pola sederhana yang didasarkan pada konsep tertentu.

Data penelitian diperoleh dari hasil wawancara langsung kepada informan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah dengan menggunakan metode *indepth interview*/wawancara mendalam. Peneliti melakukan wawancara mendalam dengan model semi-struktur. Hal ini dilakukan agar peneliti memiliki kebebasan dalam bertanya kepada narasumber dan juga mengatur alur serta setting wawancara.

Teknik pemilihan informan atau teknik sampling yang digunakan ialah teknik *purposive sampling*. Peneliti memilih informan berdasarkan kriteria-kriteria yang sesuai dengan yang ditentukan oleh peneliti. Kriteria tersebut yakni, pemilik studio atau staf studio yang berdomisili di kota Solo. Pemilik studio merupakan orang yang mempunyai wewenang dan mempunyai peran kepemimpinan dalam sebuah studio. Studio yang dipilih yakni studio yang komersil serta pernah menghasilkan artis local. Studio yang dipilih berjumlah empat studio yakni adalah RDT Studio, dengan informannya Radit sebagai pemilik dan juga *sound enginer* studio. Fast Recod, dengan informan Heri sebagai pemilik studio. Winning Recod dengan informan Budi Pasedena sebagai pemilik serta *sound enginer* studio. Lokananta, dengan informan Bembi Ananto sebagai staf *Remastering*. Kota Solo dipilih karena merupakan kota yang penuh dengan sejarah dalam hal perekaman karena distu terdapat studio pertama di Indonesia yang bernama *Lokananta*. Kota Solo pada masa saat ini sedang mengalami perkembangan dalam ranah prmusikan dengan seringnya diadakan perhelatan konser pertunjukan musik.

Teknik analisis data dalam penelitian ini bersifat deduktif, yaitu berangkat dari sebuah teori difusi inovasi dari Rogers kemudian dibuktikan dengan pencarian fakta. Analisis data yang digunakan adalah model interaksi yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman dimana aktivitas data dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus pada setiap tahapan penelitian sehingga sampai tuntas dan datanya sampai jenuh (Sugiyono, 2007). Analisis data dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian kemudian penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh akan direduksi yakni dikelompokkan bagian pokok yang sesuai dengan rumusan masalah. Penyajian data disajikan dalam tulisan deskriptif agar dapat dipahami secara menyeluruh kemudian ditarik kesimpulan.

Validitas data yang dilakukan peneliti menggunakan triangulasi. Triangulasi merupakan pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu (Sugiyono, 2007). Jenis triangulasi yang digunakan peneliti adalah triangulasi teknik, yakni

peneliti melakukan pengecekan data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Data yang diperoleh dengan wawancara lalu dicek dengan metode yang berbeda.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **3.1 Inovasi**

Inovasi merupakan ide, gagasan atau konsep yang diterima sebagai sesuatu yang baru oleh masyarakat atau unit penerima lainnya, sedangkan digitalisasi menurut Rogers merupakan sebuah produk inovasi (Rogers dalam Setyawan, 2017). Dalam penelitian ini, inovasi yang dimaksudkan adalah teknologi rekaman digital yang hadir sebagai inovasi setelah sebelumnya muncul rekaman analog. Teknologi rekaman digital dapat dikatakan sebagai bentuk pembaruan dari teknologi rekaman analog. Terdapat dua perubahan dalam teknologi tersebut yakni pada sistem operasi dan juga media pemutar.

Sistem operasi dalam mode analog berupa konsol-konsol yang sedangkan untuk digital terdapat dalam layar komputer. media penyimpanan dalam analog berupa pita atau piringan hitam sedangkan dalam digital berupa CD atau Mp3. Seiring perkembangan zaman, model analog pelan-pelan digantikan oleh oleh sistem digital. Penggunaan teknologi rekaman biasanya digunakan untuk merekam suara yang nantinya digunakan dalam sebuah musik atau film dimana *sound enginer* adalah nama profesi dalam operasional teknologi ini. Untuk perekaman suara dalam dunia film nama pekerjaannya disebut *scoring film*, yakni pada masa post production. Sedangkan dalam dunia musik non film biasanya untuk pembuatan lagu.

“ini telah merubah cara mengkonsumsi musik dan juga cara produksi musik. Dalam format digital, sekarang bisa dengerin musik dimana saja, ada gadget yang bisa dibawa kemana saja”

(Budi Pasadena, Pemilik - Sound Enginer Winning Record)

#### **3.2 Kategori Adopter**

Rogers (dalam Sahin, 2006) menyebutkan proses keputusan inovasi merupakan tindakan pencarian informasi dan aktivitas pemrosesan informasi untuk mencari tahu tentang kelebihan dan kekurangan suatu inovasi. Teknologi rekaman berbasis digital merupakan inovasi dari teknologi sebelumnya yang berbasis analog. Dalam proses pengambilan keputusan terhadap inovasi, masing-masing individu memiliki jangka waktu yang berbeda.

Berdasarkan waktu pengambilan keputusan, tingkat keinovasiannya terbagi atas beberapa kategori didalamnya, antara lain (a) inovator, (2) early adopter, (3) early majority, (4) late majority dan (5) leggards. *Inovator*, merupakan orang yang menggagas ide baru, mereka

pada dasarnya menyenangkan hal-hal yang bersifat baru. Inovator biasanya lebih dihormati oleh anggota dari luar sistemnya karena sifat usaha mereka dan memiliki hubungan yang bagus. Inovator juga mampu menggunakan menggunakan berbagai saluran komunikasi dalam menyampaikan ide baru mereka. *Early adopter*, merupakan penerima dari ide baru, mereka adalah individu yang sangat berpengaruh dan mempunyai peran kepemimpinan dalam sistem social. *Early adopter* mempunyai hubungan yang bagus dengan anggota sistem sosial didalamnya, mereka juga lebih maju dibandingkan individu disekitarnya dan sering dijadikan tempat mencari informasi oleh individu disekelilingnya. *Early majority*, merupakan pengadopsi awal dari inovasi, mereka menerima inovasi selangkah lebih cepat dibanding yang lainnya. *Early adopter* memiliki hubungan yang baik dengan anggota social lainnya namun mereka tidak mempunyai peran kepemimpinan. *Late majority*, merupakan kategori keempat, individu ini akan mengadopsi inovasi jika setelah sebagian besar anggota dalam sistem sosialnya telah mengadopsi. Tekanan dari teman dekat secara persuasive dapat membawa mereka pada keputusan adopsi. *Leggards*, merupakan lapisan akhir dari kategori adopter. Mereka mempunyai pandangan yang tradisional dan menilai skeptis sebuah inovasi. Mereka akan memastikan terlebih dahulu apakah inovasi bekerja pada pengadopsi sebelumnya. ketika mereka telah mengadopsi, biasanya inovasi tersebut telah digantikan yang lebih baru lagi.

Setelah melakukan wawancara, informan dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi tiga yakni kategori *early adopter*, *early majority* dan *late majority*. *Early adopter* merupakan penerima dan pengadopsi dini dari sebuah inovasi. Dalam penelitian ini, *early adopter* memiliki karakteristik terbuka terhadap informasi dan mempunyai senioritas serta jaringan informasi yang luas.

“pertama kali tahu teknologi ini tahun 1997, kenal awalnya dari internet, jaman segitu saya sudah kenal internet. Dari dulu hingga sekarang berbagai macam genre musik sudah pernah saya rekam, mulai dari live konser, multi track, instrumen,dll, hanya pentas wayang yang belum pernah saya merekamnya”  
(Budi Pasadena, Pemilik - Sound Enginer Winning Record)

“saya sering sharing dengan mahasiswa dan murid saya, saya juga menulis buku tentang audio record dan juga aktif dalam forum-forum diskusi. Rata-rata studio rekaman disolo ini pernah meminta saran atau rekomendasi dari saya”  
(Budi Pasadena, Pemilik - Sound Enginer Winning Record)

Karakter individu *early adopter* adalah mereka dihormati oleh anggota kategori dibawahnya, selain itu mereka juga mempunyai jaringan informasi yang kuat dan luas serta memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik. Hal ini sangat dipengaruhi oleh senioritas dan

kemampuan yang mumpuni yang dimiliki oleh seorang *early adopter* dalam lingkup sosialnya. Pengalaman terkait penggunaan inovasi yang telah lama serta karya yang dihasilkan membuat individu ini disegani di dalam maupun di luar sistem social. Selain itu *early adopter* juga terbuka terhadap informasi, mereka lebih cepat mendapat informasi daripada anggota sosial lainnya. Mereka juga sering melakukan sharing terhadap rekan sejawat atau anggota dibawahnya.

*Early majority* mengadopsi inovasi lebih awal dibanding anggota social lainnya. *Early majority* dalam penelitian ini memiliki karakteristik yakni, terbuka terhadap informasi dan memiliki jaringan yang luas.

“dulu dapat info dari brosur sama majalah, dulu juga dibawain buku dari luar negeri bapak saya tentang ini, ya dulu juga banyak cari di internet”  
(Radit, Pemilik - Sound Enginer RDT Studio)

“band dari luar kota solo banyak juga yang datang kesini, dari sukoharjo, wonogiri hingga gunung kidul”  
(Radit, Pemilik - Sound Enginer RDT Studio)

Individu pada kelompok *early majority* memiliki keterbukaan yang cukup tinggi terhadap informasi terkait inovasi. Mereka aktif mencari informasi dengan menggunakan berbagai jenis media. Mereka juga berinteraksi dengan band-band yang merupakan pengguna jasa rekaman. Melalui interaksi interpersonal tersebut, informan dapat membangun jaringan yang luas.

Sedangkan untuk kategori *late majority*, mereka adalah individu yang mengadopsi ketika kebanyakan dari anggota sosial yang lain telah mengadopsi. Individu ini memiliki karakteristik yakni lamban dalam proses adopsi dan cenderung curiga terhadap inovasi.

“beralih ke digital pada tahun 2007, ya karna studio lain kan udah pake digital, masa kita terus pake analog”  
(Bemby Antono, koordinator produksi Lokananta)

“pakai buat studio itu tahun 2010, itu karna rekomendasi dari teman, awalnya kurang tertarik mas, tapi banyak sekali masukan dari teman supaya pake ini”  
(Heri, Pemilik FAST record)

Karakter *late majority* cenderung lambat dalam penelitian ini. Hal ini dapat dilihat bahwa mereka cenderung curiga terhadap inovasi, mereka mengadopsi ketika teknologi telah familiar. Mereka harus mendapat dorongan dan tindakan persuasi dari rekan atau anggota

social lainnya terlebih untuk merubah pandangan mereka tentang inovasi. Komunikasi interpersonal sangat penting untuk kategori late adopter.

### **3.3 Saluran Komunikasi**

Dalam pengambilan keputusan terhadap sebuah inovasi, saluran komunikasi memegang peranan penting dalam proses tersebut. Saluran komunikasi merupakan alat yang digunakan dalam proses penyampaian pesan dari satu individu ke individu lain. Menurut Soekartawi (dalam Sarwoprasdjo, Sri, & Mulyandari, 2016), salah satu faktor internal yang dapat mempengaruhi kecepatan adopsi inovasi adalah pola hubungan pengadopsi dalam memperoleh sumber informasi. Temuan dari hasil wawancara menunjukkan bahwa keempat informan mendapatkan informasi mengenai teknologi rekaman digital dengan media massa dan saluran interpersonal.

Media massa merupakan suatu saluran yang digunakan untuk mentransmisikan pesan yang memungkinkan sumber untuk mencakup beberapa audiens sekaligus. Komunikasi massa menunjukkan seluruh sistem yang menunjukkan pesan-pesan diproduksi, dipilih untuk disiarkan dan ditanggapi. Komunikasi massa menyiarkan informasi ide atau gagasan serta sikap kepada komunikan yang beragam dalam jumlah yang besar dengan menggunakan media (Setiawati, 2008). Media massa dapat meliputi media cetak dan elektronik seperti buku, majalah, televisi, radio, koran yang audiensnya bersifat heterogen.

“Dulu awalnya dari internet, situs luar negeri, itu forum mailing list. Dari situs tersebut saya coba cari yang dari orang Indonesia..”  
(Budi Pasadena, Pemilik - Sound Engineer Winning Record)

“saya juga menulis buku tentang teknologi rekaman ini, sering sharing juga”  
(Budi Pasadena, Pemilik - Sound Engineer Winning Record)

“Dulu bapak saya kerja di Amerika, banyak buku-buku informasi mengenai teknologi ini dari sana, alat-alat juga dari sana. Dulu saya juga langganan majalah audio pro, dari situ saya banyak belajar mengenai audio musik, termasuk pengoperasiannya, banyak tutorial dan teknis yang dibahas disitu”.  
(Radit, Pemilik - Sound Engineer RDT Studio)

Media massa digunakan sebagai saluran komunikasi untuk mencari informasi oleh early adopter dan early majority karena ketika mereka menyadari akan adanya teknologi baru tersebut lingkungan social mereka belum sadar dan minim akan informasi tersebut. Hal ini membuat early adopter dan early majority menggunakan media massa sebagai alat untuk menggali informasi akan inovasi ini.

Karakteristik media massa yang bersifat cepat dalam penyebarannya sangat berpengaruh terhadap penerimaan adopter awal. Penyebaran informasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan terkait adanya inovasi baru dengan menggunakan media massa akan sangat efektif dalam menjangkau sasaran. Saluran media massa mampu secara cepat menjangkau adopter tingkat awal. Hasil wawancara tersebut juga sesuai dengan asumsi Roger (dalam Setyawan, 2015) yang menyatakan saluran media massa relatif lebih penting untuk adopter tingkat awal dibanding saluran interpersonal.

Saluran komunikasi interpersonal meliputi penyampian pesan yang dilakukan satu individu ke individu lainnya. Saluran interpersonal merupakan cara yang digunakan melalui pendekatan pribadi dengan tujuan individu mau mengadopsi sebuah inovasi (Pratama dalam Puspitasari, 2017). Dalam komunikasi interpersonal, peran komunikator sangat menentukan keberhasilan pesan yang diterima calon adopter. Dalam penelitian ini, saluran komunikasi interpersonal lebih banyak digunakan adopter tingkat akhir.

“Informasi tentang teknologi ini saya dapat dari teman. Cari referensi dari teman, saya datang ke toko musik bandingin harga-harga itu sama teman”  
(Heri, Pemilik FAST record)

“informasi awal diperoleh dari instansi pusat, dapat juga info dari kolega dan klien...”  
(Bemby Antono, koordinator produksi Lokananta)

Berdasarkan hasil wawancara, saluran interpersonal digunakan untuk menjalin komunikasi guna menemukan referensi yang tepat mengenai informasi yang dicari pada kategori *late majority*. Individu pada kategori ini lebih sering berinteraksi secara interpersonal dengan anggota sistem social didalamnya, hal ini membuat mereka mendapatkan informasi baru. Pengaruh dan tekanan yang kuat dari kolega akan memberikan dampak positif kepada calon adopter dalam pola pikir mereka terkait inovasi, hal ini memberikan peluang lebih besar sehingga individu akan mengadopsi inovasi.

Hasil wawancara sejalan dengan dengan temuan Amelia, (2015) dalam jurnalnya yang menyebutkan bahwa saluran interpersonal lebih banyak digunakan adopter tingkat akhir, hal ini karena adopter cenderung lambat dan perlu mendapatkan dorongan sehingga pendekatan dengan komunikasi interpersonal akan sangat efektif. Hal ini sesuai asumsi Roger (dalam Setyawan, 2015), yang menyatakan bahwa saluran komunikasi interpersonal lebih relatif lebih penting untuk adopter tingkat akhir. Saluran interpersonal dianggap mampu memberikan efektivitas pengaruh yang kuat.

### 3.4 Proses Adopsi Inovasi

Proses adopsi inovasi yang dilakukan informan dalam penelitian ini memiliki beberapa tahapan, tahapan tersebut adalah sebagai berikut :

#### 3.4.1 Knowledge (Pengetahuan)

Proses keputusan inovasi dimulai dari tahap pengetahuan, yakni pengetahuan kesadaran tentang adanya sebuah inovasi dan pengetahuan akan penggunaan dari inovasi tersebut. Menurut Rogers (dalam Sahin, 2006) terdapat tiga jenis pengetahuan, *pertama*, pengetahuan akan kesadaran adanya inovasi, yakni bahwa mengerti akan adanya inovasi baru, *kedua*, pengetahuan akan penggunaan yakni pengetahuan terkait bagaimana cara menggunakan teknologi tersebut dan *ketiga*, prinsip pengetahuan, yakni pemahaman bagaimana dan mengapa inovasi tersebut bekerja. Pengetahuan kesadaran yang telah dimiliki individu dapat mendorong untuk mencari informasi lebih terkait *how-to-knowledge*, yakni memahami cara penggunaan inovasi tersebut serta prinsip kerja dari inovasi. Pengetahuan tentang eksistensi inovasi dapat menjadi motivasi individu untuk lebih banyak belajar tentang inovasi sehingga akhirnya memutuskan untuk mengadopsi (Rogers dalam Sahin, 2006). Penggunaan media komunikasi yang benar dan tepat dalam menyebarkan informasi terkait pengetahuan akan mendapatkan hasil yang efektif dan mampu menjangkau sasaran yang dituju.

Dari hasil wawancara ditemukan bahwa pengetahuan yang dimiliki informan lebih banyak terkait fungsi serta penggunaan teknologi rekaman digital. Dalam tahapan ini informan telah sadar akan hadirnya inovasi kemudian mencari informasi terkait fungsi serta bagaimana penggunaan inovasi tersebut. Dalam proses pencarian informasi terkait teknologi ini, informan menggunakan saluran komunikasi massa dan juga interpersonal. Pada tahap ini informan berusaha mencari informasi mengenai fungsi dan cara menggunakan teknologi ini.

“dulu awal tahu melalui internet terus saya cari di forum mailing-list luar negeri, waktu itu tahun 1997 awalnya hanya lihat-lihat belum berani posting waktu itu. Saya cari forum yang Indonesia akhirnya ketemu lalu gabung, dari situ terus kenal banyak orang banyak tanya.”

(Budi Pasadena, Pemilik - Sound Engineer Winning Record)

“informasi banya saya peroleh dari media mas, terutama majalah dan koran. Dulu saya langganan majalah musik gitu, waktu itu nama majalahnya audio pro. Kebetulan bapak saya dulu kerja di Amerika dari sana banyak dibawain buku-buku, alat-alat itu kebanyakan juga dari sana.”

(Radit, Pemilik - Sound Engineer RDT Studio)

“mulai tahun 2004 itu dari pusat sudah mulai mewacanakan untuk berpindah ke digital, dari kliean itu juga banyak masukan untuk perpindahan ke digital, namun baru pberpindah tahun 2007 karna memang proses perpindahan itu

kewenangan dari pusat jadi soal dana dan sebagainya yang mengurus pusat. Terdapat beberapa pertimbangan, kemudahan dalam pengoperasian dan juga perawatan salah satunya..”

(Bemby Antono, koordinator produksi Lokananta)

“pertama awal tahu teknologi ini dari teman saya, kan dulunya hanya studio musik, terus disaranin untuk buka studio record sekalian, jadi saya banyak tanya mengenai teknologi itu dari teman saya”

(Heri, Pemilik FAST record)

Pada tahap awal pencarian informasi tentang inovasi ini, kategori *early adopter* dan *early majority* lebih banyak mendapatkan informasi dari media massa. Minimnya pengetahuan akan teknologi ini dalam sistem sosial mereka menjadi alasan penggunaan media massa sebagai alat pencari informasi. Hal tersebut dikarenakan teknologi tersebut merupakan hal yang langka diantara anggota social mereka. Sedangkan pada kategori *late majority* informasi lebih banyak didapatkan dari teman atau relasi mereka. Ketika tahap awal pencarian informasi pada kategori *late majority* teknologi rekaman digital merupakan sebuah inovasi yang sudah familiar, dan anggota sistem sosial dalam kategori tersebut telah mengerti akan inovasi tersebut. Hal tersebut membuat informan pada kategori ini lebih banyak mendapatkan pengetahuan lewat rekan dan juga relasi mereka (saluran komunikasi interpersonal).

### **3.4.2 Persuasion (Persuasi)**

Tahap persuasi menunjukkan bagaimana individu atau kelompok bersikap setelah memiliki pengetahuan tentang inovasi. Tahap persuasi mengarah kepada bagaimana individu memandang positif atau negatif terkait inovasi. Selama tahap ini, individu akan terus mencari informasi guna mengurangi ketidakpastian, informasi yang dicari lebih mempengaruhi sisi afektif dibanding kognitif.

“dari awal sudah tertarik saya teknologi ini, dulu basic saya di keyboard, nah kalo mau buat instrument pake keyboard tinggal diaplikasiin aja kalo pake ini, malah seneng banget saya. Saya cari informasi kemudian lewat internet, ketemu forum mailinglist luar negeri tuh, terus saya cari yang forum indonesia dan berawal dari situ dapat kenalan banyak”

(Budi Pasadena, Pemilik - Sound Engineer Winning Record)

Ketertarikan yang dirasakan oleh informan sejak awal membuat informan mencari tahu lebih jauh tentang inovasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Notoatmojo (dalam Cahyani, 2015) bahwa proses adopsi yang didasari oleh pemahaman dan kesadaran maka ketertarikannya akan bersifat langgeng. Informan akan terlibat lebih jauh sebelum mengambil proses keputusan dan akan menilai inovasi dengan berbagai pertimbangan yang dilihat dari karakteristik inovasi. Karakteristik tersebut seperti yang dijelaskan oleh Rogers (1983), yakni *relatif advantage*



(keuntungan relatif), *compatibility* (compatibility), *complexity* (kerumitan). Pada tahapan ini, informan mulai menindaklanjuti setelah apa yang mereka dapat pada tahap pengetahuan.

Pertimbangan yang dilakukan oleh pengguna berdasarkan sifat atau unsur yang dimiliki oleh sebuah inovasi tersebut, yaitu :

a. *Relative Advantages* (Keuntungan Relatif)

Keuntungan relatif dalam hal ini ialah gagasan atau ide tersebut dianggap lebih baik dari ide yang sebelumnya, sehingga layak menggantikan ide sebelumnya. Tingkat keuntungan relatif dapat diukur dari segi ekonomi, faktor kepuasan ataupun kenyamanan Ansorudin (2007). Dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap informan, ditemukan bahwa teknologi digital menawarkan kemudahan bagi pengguna, mulai dari pra produksi hingga pasca produksi.

“dulu itu kalau mau rekaman analog saya harus *prepare* 2 jam sebelum mulai rekaman, dan nanti saat proses rekaman kalau salah gitu harus mulai dari awal. Kalau digital enak, kalau salah ya terus aja tinggal dipotong dibelakang nanti”.  
(Bemby Antono, koordinator produksi Lokananta)

“dengan adanya teknologi ini kita dipermudah, kalau digital praktis, settingan memudahkan, kita kalo mau rekam dengan settingan kemaren setelah dipake orang gitu bisa di re-call, kalau pake analog gak bisa, ribet sekali.  
(Budi Pasadena, Pemilik - Sound Enginer Winning Record)

Dalam masa pra produksi, informan telah merasakan manfaat inovasi ini yakni persiapan teknis sebelum proses rekaman menjadi lebih hemat waktu dibandingkan dengan teknologi terdahulunya, dalam format analog persiapannya dapat mencapai dua jam. Selain itu jika dikemudian hari pengguna ingin menggunakan pengaturan yang sama, pengguna dapat menampilkan lagi pengaturan tersebut karena sudah tersimpan dalam sistemnya, hal tersebut tidak bisa dilakukan dalam analog.

Informan juga melihat kemudahan teknologi ini pada saat proses editing. Editing dilakukan setelah proses rekaman. Ketika terjadi kesalahan saat proses rekaman, dalam digital hal tersebut dapat diperbaiki setelahnya, berbeda jika dalam analog dimana ketika terjadi kesalahan saat proses rekaman, hal tersebut harus segera diperbaiki dengan cara mengulangi dari awal proses rekamannya atau pengguna harus memotong pita media penyimpanannya kemudian disambung lagi.

Berdasarkan wawancara ditemukan bahwa keuntungan yang dimiliki oleh inovasi teknologi ini mampu mengefisiensi waktu pekerjaan informan selama pra produksi hingga pasca produksi. Hasil wawancara tersebut didukung oleh pendapat Sarata Persson (2006) yang menyebutkan bahwa peralatan digital lebih murah dibandingkan dengan analog. Selain itu, kemudahan penggunaan dan pemeliharaan alat digital menjadi salah satu faktor keberhasilan

musik dalam domain digital. Penekanan dalam segi ekonomi dan manfaat haruslah tinggi jika menginginkan adopsi yang cepat dari masyarakat. Semakin besar keuntungan relatif yang dirasakan maka akan semakin cepat inovasi diadopsi.

b. *Compatibility* (Kesesuaian)

Adalah kesesuaian akan kebutuhan dan inovasi dianggap sejalan dengan nilai-nilai yang ada dalam sistem sosial dan tidak melanggar norma didalamnya. Hasil wawancara yang dilakukan ditemukan bahwa teknologi digital sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh narasumber. Hal tersebut berupa kemudahan dan kebebasan yang tidak diperoleh dari teknologi sebelumnya.

“untuk jaman sekarang teknologi record ini sudah sesuai yang dibutuhkan dalam proses rekaman..”

(Heri, Pemilik FAST record)

“teknologi ini sangat sesuai yang saya butuhkan, pilihan chanel/tracknya banyak, beda dengan yang saya gunakan sebelumnya, itu hanya terbatas.

(Radit, Pemilik - Sound Enginer RDT Studio)

“untuk penggunaan selama ini sudah sesuai dengan kebutuhan yang saya inginkan..”

(Budi Pasadena, Pemilik - Sound Enginer Winning Record)

Untuk kebutuhan perekaman suara, teknologi rekaman digital merupakan inovasi yang sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan pengguna, selain mudah perawatan juga mampu menghemat waktu selama pra-produksi hingga pasca-produksi. Kedua informan menyatakan bahwa teknologi rekaman digital sesuai dengan yang mereka butuhkan dan tidak melanggar norma dan nilai yang ada dalam sistem sosial mereka. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Gahtani (dalam Sugandini, 2009) yang menyatakan bahwa tingkat adopsi inovasi akan tinggi jika individu merasa adanya kesamaan nilai-nilai atau keyakinan.

Teknologi rekaman digital merupakan sebuah inovasi yang terintegrasi dengan komputer. Hal tersebut memungkinkan pengguna untuk melakukan *reinvention*, yakni mengubah atau memodifikasi inovasi. Sesuai pendapat Sahin dalam jurnalnya yang menyatakan bahwa komputer merupakan teknologi yang terbuka untuk *reinvention* (Sahin, 2006). Dalam hal ini bisa seperti *plug-in* yang terdapat dalam software *DAW*, pengguna dapat menentukan *plug-in* yang sesuai kebutuhan dan keinginan. Di tengah perkembangan zaman saat ini, teknologi yang terintegrasi dengan komputer merupakan hal yang tepat karena telah sesuai dengan kebutuhan serta mengikuti perkembangan teknologi.

### c. *Complexity* (Kerumitan)

*Complexity* merupakan sejauh mana tingkat kerumitan yang dimiliki oleh sebuah inovasi untuk dipahami dan digunakan. Semakin mudah inovasi dipahami oleh masyarakat, maka peluang untuk diadopsi akan lebih cepat (Pratama, 2016). Dari hasil wawancara menunjukkan bahwa tingkat kerumitan teknologi rekaman digital tidak terlalu tinggi.

“kalau kerumitan tidak begitu rumit, kalau untuk bikin instrument buat *scoring film* itu kan pake keyboard nah dulu basic saya emang keyboard jadi tinggal diaplikasikan kesini saja, malah enak. Kendalanya itu menemukan referensi yang benar, dan untuk mengatasinya hanya *trial and error* gitu, jadi lebih banyak eksperimen..”

(Budi Pasedena, Pemilik - Sound Engineer Winning Record)

“kebetulan jurusan kuliah saya dulu sastra inggris, ketika mengalami kesulitan saya hanya baca buku panduan, misal saya gunakan software Nuendo tuh, kan disitu ada buku panduan, jadi ya lumayan cepet nangehnya..”

(Radit, Pemilik - Sound Engineer RDT Studio )

Hambatan yang dialami oleh informan adalah ketika mencari referensi yang benar terkait prosedural penggunaan teknologi. Namun hal tersebut tidak lantas membuat informan berhenti mengadopsi, informan justru tertantang untuk mencari kebenaran terkait penggunaan teknologi tersebut dengan cara *trial and error*. Selain itu, latar belakang pendidikan dan kemampuan bermusik juga turut berkontribusi dalam hal pencarian informasi untuk mengurangi ketidakpastian. Salah satu informan memiliki latar belakang kemampuan berbahasa yang baik, hal ini sangat membantu informan dalam ketika menemukan hambatan, karena buku panduan tertulis dalam bahasa inggris dimana hal tersebut adalah latar belakang pendidikan informan.

Berdasarkan hasil wawancara ditemukan bahwa kendala yang dialami oleh kedua informan dapat teratasi dengan background pendidikan dan kemampuan bermusik. Hal ini sesuai temuan dalam penelitian yang dilakukan Setyawan, (2017) yang menyatakan bahwa individu yang telah memiliki pengalaman yang berhubungan dengan penggunaan teknologi dapat mempengaruhi kecepatan dalam adopsi sebuah inovasi. Faktor pendidikan dan keahlian bermusik yang dimiliki informan merupakan salah satu faktor pendukung percepatan adopsi.

### 3.4.3 *Decision Stage* (Keputusan)

Pada tahap ini individu mulai terlibat lebih jauh dalam proses adopsi, aktivitas individu mengarah pada pilihan adopsi atau *rejection* inovasi. Adopsi merupakan keputusan untuk menggunakan secara penuh sebuah inovasi sedangkan *rejection* berarti penolakan untuk menggunakan inovasi. Pada tahap ini, adopter akan mengambil keputusan terkait penggunaan

inovasi, setiap keputusan yang adopter pilih disertai alasan mereka mengambil keputusan tersebut.

Keputusan adopter dalam penelitian ini didasari oleh beberapa alasan. *Optional innovation-decision*, yakni ketika informan memutuskan untuk mengadopsi atas kemauan diri sendiri bukan atas paksaan dari anggota lain dari sistem sosial (Rogers dalam Setyawan). Adopter tidak terpengaruh apakah inovasi tersebut sudah banyak yang menggunakan dan telah familiar atau tidak.

“ya memang saya butuh ini ya, jadi ya karna kebutuhan gitu”

(Budi Pasadena, Pemilik - Sound Engineer Winning Record)

“Kalau pake ini kan enak, jumlah *track* yang mau kita rekam kan bisa banyak, jadi enak kalau pake ini”

(Radit, Pemilik - Sound Engineer RDT Studio)

Pada tahap ini, pandangan adopter terhadap keuntungan relatif dapat mempengaruhi dalam pengambilan keputusan. Ketika sampai fase ini, adopter telah mengetahui karakteristik sebuah inovasi, penilaian yang positif terhadap karakteristik inovasi akan membawa adopter pada keputusan adopsi. Informan menyatakan bahwa teknologi rekaman digital menawarkan beragam kelebihan yang sesuai dengan kebutuhan mereka sehingga mereka memutuskan untuk mengadopsi.

*Authority innovation-decisions*, yakni ketika keputusan mengadopsi yang muncul atas dorongan dari anggota sistem sosial yang memiliki kekuatan, status atau kemampuan secara teknis (Rogers dalam Setyawan). Dalam hal ini adopter mengikuti kemauan anggota sosial lain yang memiliki status dan kemampuan teknis.

“Dari pusat juga sudah mengatur perpindahannya, jadi itu kewenangan pusat sepenuhnya. Kompetitor kita kan udah pake digital semua, masa kita tetap pake analog..”

(Bemby Antono, koordinator produksi Lokananta)

“..sebenarnya kalo record kurang tertarik lebih tertarik ke studio musiknya saja, tapi banyak sekali dorongan dari teman yang menganjurkan untuk menggunakan. saya mengikuti saja, secara teknis untuk masalah operasional saya serahkan kepada teman saya, karna kemampuan saya untuk mengoperasikan tidak bisa, faktor usia mas..”

(Heri, Pemilik FAST record)

Dalam tahap keputusan ini, adopter memilih keputusan untuk adopsi dikarenakan banyaknya dorongan anggota sosial dalam sistem mereka. Meskipun secara teknis adopter tidak memiliki kemampuan untuk menjalankan operasional teknologi inovasi tersebut, namun secara ekonomi adopter mampu untuk melakukan adopsi. Untuk mengatasi masalah

operasional, adopter tersebut meminta bantuan kepada rekan yang mendorong melakukan adopsi dan mempunyai kapasitas tersebut.

#### **3.4.4 Implementation (Pelaksanaan)**

Pada tahap ini sebuah inovasi dipraktekkan. Pada tahap ini individu mulai menggunakan inovasi dalam kegiatan recording mereka. Ketidakpastian akan hasil bisa saja membuat adopter untuk berhenti memakai inovasi. Namun pada penelitian ini, meskipun dalam implementasinya informan masih menemukan ketidakpastian perihal hasil yang didapatkan, namun hal tersebut dapat diatasi dengan berbagai cara.

“waktu itu gunain di masa awal dulu sering salah, karna minimnya referensi yang benar jadi solusinya hanya *trial and error*”

(Budi Pasadena, Pemilik - Sound Enginer Winning Record)

Dalam penelitian ini terdapat informan yang tetap memilih mengadopsi inovasi, namun untuk operasionalnya mereka menyerahkan kepada orang lain. Individu yang memiliki kemampuan ekonomi namun lemah dalam kemampuan teknis juga dapat memutuskan untuk mengadopsi inovasi.

“ya terus terang untuk operasionalnya saya tidak menjalankan, jadi saya serahkan kepada teman saya. Nantinya jika ada yang ingin rekaman ya bisa tapi janji dulu dengan teman saya karna memang operatornya teman saya.”

(Heri, Pemilik FAST record)

Berdasarkan hasil wawancara dalam penelitian ini, informan yang memutuskan mengadopsi dan telah mencapai pada tahap implementasi akan berusaha memanfaatkan dan mengoptimalkan inovasi tersebut dengan berbagai cara seperti teknik *trial and error* maupun meminta bantuan kepada orang yang memiliki kemampuan teknis.

#### **3.4.5 Confirmation (Pemantapan)**

Pada tahap ini individu telah memutuskan untuk tetap menerima inovasi atau berhenti menggunakannya. Pada tahap ini, adopter dapat berhenti memakai inovasi dengan jika ada inovasi yang lebih baik untuk menggantikan inovasi saat ini, penghentian jenis ini disebut pengganti penghentian. Jenis lainnya adalah penghentian kekecewaan, dimana individu menolak atau berhenti menerima inovasi karena tidak puas akan kinerjanya (Rogers dalam Sahin, 2006).

“ya menggunakan seterusnya karna memang itu yang saya perlukan”

(Budi Pasadena, Pemilik - Sound Enginer Winning Record)

“ya tetep pakai, kan sudah dibeli mahal-mahal”

(Heri, Pemilik FAST record)

Berdasarkan hasil wawancara, informan telah mantap dan akan terus menggunakan inovasi ini. Informan menilai teknologi yang ada sekarang ini sudah dirasa sangat sesuai dan mampu untuk memenuhi kebutuhan yang diinginkan.

#### **4. PENUTUP**

Teknologi rekaman digital yang digunakan dalam studio rekaman di kota Solo merupakan produk inovasi dari rekaman analog. Teknologi yang terintegrasi dengan komputer ini sudah cukup memadai dan memenuhi kebutuhan pengguna. Kemudahan dalam pengoperasian dan perawatan merupakan keunggulan yang tidak dimiliki dari teknologi sebelumnya. Adopter dalam penelitian ini menggunakan saluran komunikasi massa dan interpersonal untuk mencari informasi terkait manfaat dan penggunaan teknologi ini. Kategori adopter dalam penelitian ini terbagi tiga yakni *early adopter*, *early majority* dan *late majority*.

Proses pencarian informasi pengadopsi awal dan penerima dini lebih banyak menggunakan saluran komunikasi massa sedangkan untuk pengadopsi akhir lebih banyak menggunakan komunikasi interpersonal. Proses adopsi inovasi pada penelitian ini meliputi knowledge (tahap pengetahuan), persuasion (tahap persuasi), decision (tahap keputusan), implementasion (tahap penerapan) dan confirmation (tahap pemantapan). Proses adopsi berjalan dengan baik dan sesuai dengan tahapan. Individu yang memiliki kemampuan ekonomi tinggi namun lemah dalam hal penggunaannya mampu mengadopsi inovasi yang baru dengan cara meminta bantuan kepada orang lain untuk operasionalnya.

Penggunaan teknologi ini dalam studio di kota Solo kebanyakan hanya untuk merekam musik. Hanya ada beberapa yang menggunakan untuk menciptakan instrument sebagai pengisi suara atau untuk *scoring* dalam sebuah film. Hal ini berarti masih terbuka kesempatan yang lebar bagi masyarakat yang ingin menggunakan teknologi ini khususnya membuka jasa dalam membuat instrument pengisi suara dalam sebuah film atau yang lainnya.

Penelitian ini mempunyai keterbatasan yaitu peneliti hanya terbatas pada bagaimana individu mengadopsi sebuah inovasi yang baru, sedangkan cara individu menyebarkan sebuah inovasi tidak masuk dalam bahasan penelitian. Penelitian hanya dilakukan di wilayah Surakarta, sehingga mungkin tidak dapat digeneralisasikan di daerah lain karena adanya perbedaan faktor tertentu. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan dapat dikembangkan dengan topik lebih luas serta penambahan variabel seperti adanya perbandingan antara sistem sosial lainnya serta menambahkan perihal bagaimana individu menyebarkan sebuah inovasi yang baru.

## PERSANTUNAN

Naskah publikasi ini dapat terselesaikan berkat dukungan serta motivasi dari berbagai pihak. Peneliti mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua khususnya yang telah memberikan motivasi serta doa. Terimakasih juga kepada rekan-rekan yang telah memberikan semangat dan dukungan. Tak lupa ucapan terimakasih kepada bapak Sidiq Setyawan, M.I.Kom selaku pembimbing yang mau meluangkan waktu dan rela membagi ilmunya serta telah banyak memberi masukan sehingga jurnal penelitian ini dapat terselesaikan. Kepada informan dalam penelitian ini juga diucapkan banyak terimakasih atas bantuan dan ketersediaan waktu sehingga proses penelitian berjalan dengan lancar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, R. (2015). Penyebaran Dan Penerimaan Ide-Ide Baru Pembelajaran Soft Skill, (2), 1–23.
- Anne Danielsen , Hans-T Zeiner-Henriksen, S. H. (2015). Record Production in the Internet Age. Retrieved January 11, 2017, from <http://arpjournal.com/record-production-in-the-internet-age/>
- Ansorudin, S. M. (2007). Difusi Inovasi Teknologi Pengelolaan Sampah Pada Masyarakat. *Teknologi Lingkungan*, 8(3), 253–260.
- Bajari, A. (2015). *Metode Penelitian Komunikasi*. Simbiosis Rekatama Media
- Cahyani, N. M. E. (2015). Tahap Adopsi Inovasi Pimpinan Badan Usaha Dalam Kepesertaan Jaminan Kesehatan Nasional.
- Etinger, D. (2016). Tools Of The Trade : Digital Audio Workstation Usage Antecedents. *Informatol*, 49, 61–73.
- Harsoyo, Y. (2014). *Adopsi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Oleh Guru Dalam Inovasi Pembelajaran Ekonomi Sekolah Menengah Atas Di Daerah Istimewa Yogyakarta*. Universitas Negeri Malang.
- Moleong, J.L (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Nasution, Z. (1989) *Teknologi Komunikasi dalam Perspektif*, LPFE Universitas Indonesia
- O'Malley, M. (2015). The Definitive Edition (Digitally Remastered). *Journal on the Art of Record Production*. Retrieved January 11, 2017, from <http://arpjournal.com/the-definitive-edition-digitally-remastered/>
- Pawito. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta : LKIS
- Persson, S. (2006). Production: The changing roles of the Record Producer and the Recording Engineer since 1970. *Technology, Society, Industry and Music*.

- Pratama, H. W. (2016). Difusi Inovasi Dan Adopsi Program Jaminan Kesehatan Nasional.
- Puspitasari, R. (2017). Difusi Inovasi E – Paper Solopos. Digital Repository Universitas Muhammadiyah Suakarta
- Ramshaw, P. (2005). *Is Music Production now a Composition Process? The Art of Record Production Conference*. Retrieved January 11, 2017, from <http://www.artofrecordproduction.com>
- Rogers, E. M. (1983). *Diffusion of innovations*. Macmillian Publishing Co.  
<https://doi.org/citeulike-article-id:126680>
- Sahin, I. (2006). Detailed Review of Rogers ' Diffusion of Innovations Theory and Educational Technology-Related Studies Based on Rogers '. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 5(2), 14–23.  
<https://doi.org/10.1080/09687769.2010.529107>
- Sarwoprasdjo, S., Sri, R., & Mulyandari, H. (2016). Pengaruh Saluran Komunikasi Interpersonal Terhadap Keputusan Adopsi Inovasi Pertanian Bioindustri Integrasi Serai Wangi – Ternak Di Provinsi Jawa Barat. *Agro Ekonomi*, 34(2), 135–144.
- Setiawati, I. (2008). Peran Komunikasi Massa dalam Perubahan Budaya dan Perilaku masyarakat. *Fokus Ekonomi*, Vol. 3 No., 44–55.
- Setyawan, S. (2015). *Pola Proses Penyebaran Dan Penerimaan Informasi Teknologi Kamera Dslr (Studi Kasus Tentang Pola Proses Penyebaran Dan Penerimaan Informasi Teknologi Kamera Dari Kamera Analog Menjadi Dslr Pada Fotografer Profesional Di Kota Solo Dan Yogyakarta)*. Universitas Negeri Surakarta.
- Setyawan, S. (2017). Pola Proses Penyebaran Dan Penerimaan Informasi, *Komuniti*, 9(2), 146–156.
- Sugandini, D. (2009). Karakteristik Inovasi, Pengetahuan, Komunikasi Pemasaran, Persepsi Risiko Dan Stockout Dalam Keputusan Penundaan Adopsi Inovasi, 1–32.
- Sugiharini. (2005). Difusi Inovasi Marketing Mix Melalui Kelompok Usaha Sektor Informal ( Upaya Peningkatan Pemasaran Produk Sektor Informal ). *Modernisasi*, 1(3), 159–168.
- Sugiyono (2007). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta
- Yudi, S. E., & Tambotoh, J. J. C. (n.d.). Analisis Pemanfaatan Teknologi Informasi Menggunakan Pendekatan Innovation and Diffusion Theory ( IDT ) dan Technology Acceptance Model ( TAM ). Digital Repository Widya Wacana University